

EL CID

Durante el siglo XI un pergamino conteniendo un diabólico conjuro, fue dejado en la tierra a merced de las fuerzas malignas que no dudaron en lanzarse en su busca. Dicho pergamino, custodiado por uno de los demonios menores, poseía el poder de desencadenar las fuerzas del mal, liberando las legiones de Satán y asegurando el dominio de éste como Príncipe de la Tinieblas.

Un audaz caballero, Rodrigo Díaz, el Cid, consciente del peligro que tales sucesos suponían para el desarrollo de la paz en la tierra, decide hacerse con el conjuro y personalmente custodiarlo hasta su posterior lectura por dos hombres justos, libres de pretensiones y cuya única ocupación fuese la oración, hecho el cual neutralizaría el oscuro poder del pergamino.

En aquellos tiempos de guerras y conquistas entre los distintos reinos, muchos eran los peligros que una misión de tal magnitud podía acarrear, y para solventarlos nuestro héroe disponía de una cantidad de vida (marcador inferior izquierdo) la cual disminuirá en relación con el daño causado, así como una cantidad de fuerza (marcador inferior derecho), que también disminuirá a cada golpe de espada que demos. Ambos marcadores tienen un límite, traspasado el cual, en el caso de la vida, nuestro héroe morirá, y en caso de la fuerza quedaremos desarmados, y si no conseguimos nueva fuerza rápidamente también moriremos. En nuestro camino en pos del conjuro nos encontraremos desperdigados distintos objetos indispensables para la localización y recuperación del pergamino, de los cuales por su importancia deberemos conocer las Fuentes de Esencia Divina, así como las míticas Águilas que nos cederán su fuerza vital incrementando nuestro marcador de vida.

Las antes mencionadas fuerzas que actualmente custodian el pergamino y a las cuales deberás arrebatárselo, mantienen prisionera a Doña Jimena, esposa de nuestro héroe y única inspiración que aportará poder a sus cansados músculos. Por lo cual tu primera meta será liberarla de su prisión, teniendo en cuenta que si agotas tu provisión de Fuerza (BRIO) sin haber llegado a ella quedarás a merced de tus enemigos sin medios para defenderte. Una vez liberada su espíritu se encarnará en 20 doncellas las cuales te proporcionarán el Brío necesario para proseguir la misión.

Otros objetos importantes que deberás recoger y sin los cuales no podrás acceder al pergamino son: UNA LAMPARA, la cual te permitirá el paso a los dominios de un Demonio, UN SACO DE DINERO con el cual deberás comprar LA LLAVE MAGICA que deshace el hechizo que mantiene sujeto el pergamino e impide que te lo lleves. La posesión de cada uno de estos objetos será acusada mediante el levantamiento de los escudos que se hallan encima de los marcadores de vida.

También posees unos marcadores de combate que te indicarán el número de enemigos que te han intentado detener en la misión sin mucha suerte por su parte, contabilizando los aventureros, musulmanes y caballeros que compiten contra ti por la gloria del vencedor. Contra ellos deberás luchar en su mismo plano de ataque si quieres herirles. Mantente sereno y lucha con estrategia, el destino del universo está en peligro y tú puedes salvarlo.

Para conseguir terminar con provecho esta misión, te aconsejamos que cuando un enemigo parezca indestructible le golpees haciendo un giro, es decir, pulsa disparo y gira sobre ti mismo. No agotes todas las fuentes y águilas que encuentres a tu paso, pues debes pensar en la vuelta con el pergamino. Cuando un enemigo después de ser golpeado por tu espada no salga disparado de la pantalla sino que por haber estropeado su sistema nervioso se quede dando vueltas como un tonto, elude quedarte cerca de él, pues te puedes quedar acorralado, en cuyo caso deberás suicidarte golpeando hasta acabar tu brío. Durante la primera fase y hasta encontrar a tu amada, debes eludir todos los enemigos que te sean posibles, para preservar tu reserva de energía.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum LOAD " "
Amstrad Control + Intro
MSX RUN "CAS: "

CONTROLES

	<u>Spectrum</u>	<u>Amstrad</u>	<u>MSX</u>
Arriba	O	Arriba	Arriba
Abajo	S. S. o	Abajo	Abajo
Izquierda	K	Izquierda	Izquierda
Derecha	Enter	Derecha	Derecha
Disparo	L	Copy	Espacio
Pausa	G	G	G

Programado por : **Manuel Orcera**
 Gráficos e ilustración de portada : **Francis Moragrega**



DRO SOFT.— Francisco Remiro, 5 - 7
Teléf. (91) 246 38 02 / 28028 Madrid